



EMPLOI & COMPÉTENCES

COMMENT PRÉPARER UN ENTRETIEN D'EMBAUCHE ?

GUIDE 2026



1. BIEN SE PRÉPARER

Avant toute chose, prends le temps de te renseigner sur le studio :



Quels types de projets mène-t-il ?
(publicité, cinéma, série, jeu vidéo...)



Quels outils ou logiciels
semblent utilisés ?



Quelle est la taille
de l'équipe ?



Quels sont leurs projets récents
ou emblématiques ?

Cette préparation montrera que tu t'intéresses sincèrement à l'entreprise, et t'aidera à poser des questions pertinentes le jour J.

2. LES QUESTIONS QU'ON POURRAIT TE POSER

Voici une sélection de questions classiques posées à un profil infographiste 3D junior dans les VFX.

QUESTIONS TECHNIQUES ET ARTISTIQUES

- **Peux-tu nous parler d'un projet ou d'une scène sur laquelle tu as travaillé ?**
Prépare 1 ou 2 exemples : explique ton rôle, les difficultés rencontrées et les solutions apportées.
- **Quels logiciels maîtrises-tu ?**
Mentionne les **outils que tu connais** (Maya, Blender, Houdini, Substance, Nuke, etc.) et ton niveau pour chacun.
- **Quel est ton domaine préféré ? Et celui que tu veux encore améliorer ?** Cela montre que tu es conscient de tes **points forts et motivé à progresser**.
- **As-tu déjà travaillé dans un pipeline ?**
Même si c'était à l'école, explique comment tu as géré l'intégration avec les autres pôles (rig, FX, compo...).
- **As-tu déjà collaboré avec d'autres artistes (étudiants ou pros) ?** Montre ton **esprit d'équipe**, ta capacité à **recevoir du feedback et à t'adapter**.
- **Comment gères-tu les deadlines courtes ou les retours multiples ?**
- **As-tu déjà eu à corriger un plan en urgence ?** Qu'as-tu appris de cette expérience ?
- **Es-tu à l'aise avec les formats d'exports (EXR, AOVs, etc.) et la gestion des versions ?**

QUESTIONS DE PERSONNALITÉ

- **Pourquoi veux-tu travailler dans ce studio ?**
Utilise tes recherches pour répondre : réfère-toi à **leurs projets, leur réputation ou leur méthode de travail**.
- **Quels sont tes objectifs à court et moyen terme ?**
Parle de ta volonté d'évoluer techniquement et de gagner en autonomie.
- **Comment réagis-tu face au stress ou aux deadlines serrées ?**
Explique **comment tu t'organises**, sans chercher à paraître parfait.
- **Qu'est-ce qui te motive dans le métier d'infographiste 3D ?**
Montre ta passion, ton attrait pour la création d'images, les défis techniques, ou le travail en équipe.

3. LES QUESTIONS QUE TU PEUX POSER

Poser des questions est un excellent moyen de montrer ta motivation et ton envie de progresser.

QUESTIONS GÉNÉRALES POUR UN INFOGRAPHISTE 3D JUNIOR

- **Comment intégrez-vous les profils juniors dans vos équipes ?**
- Y a-t-il un **accompagnement ou du mentorat** sur les premiers projets ?
- Est-ce qu'un junior peut être amené à travailler sur un **plan complet** ou uniquement sur des **éléments précis** ?
- Quel est le moteur de rendu ou le pipeline utilisé ici ?
- Est-ce que je pourrai avoir **accès à des revues d'équipe** pour progresser ?
- Quel est le **process type pour valider un plan** ?
- Quelle est la **durée moyenne d'un projet** sur lequel un **junior** est assigné ?
- Avez-vous une **base documentaire ou des formations internes** pour les nouveaux ?

SI LE STUDIO TRAVAILLE SUR DES PUBLICITÉS

- Quel est le **rythme moyen de production** ?
- Dans quelle mesure les artistes peuvent-ils **proposer des solutions ou ajustements techniques** en cours de production ?
- Est-ce que les juniors participent à plusieurs étapes d'un plan (modé, lighting, compo...) ?
- Est-ce que vous privilégiez l'efficacité ou la **qualité artistique** sur des projets courts ?
- Est-ce que l'on change souvent de **style ou de direction artistique** selon les marques ?

SI LE STUDIO TRAVAILLE SUR DU CINÉMA OU DES SÉRIES

- Quelle est la **taille d'une équipe 3D sur un projet long format** ?
- Est-ce que chaque artiste a une spécialisation ou travaille-t-on aussi en généraliste ?
- Quel est le **niveau de finition attendu** sur un plan confié à un junior ?
- Comment les **tâches sont-elles réparties entre juniors et seniors** ?
- Est-ce que les **juniors participent aux revues avec la supervision** ?

4. EXEMPLES SELON LES SPÉCIALITÉS



GÉNÉRALISTE 3D JUNIOR

On pourrait te demander

«Quel est ton pipeline personnel quand tu travailles sur une scène complète ?»

Réponse possible

« Je commence par le blackout de la scène, puis je modélise les éléments principaux en low poly. Je passe ensuite au texturing sous Substance, puis au lighting sous Maya avec Arnold. Enfin, j'exporte les passes pour un compo rapide sous Nuke. J'essaie de garder ma scène légère, bien nommée, et optimisée pour le rendu. »

Et toi, tu peux poser

Quel est le niveau d'autonomie confié aux généralistes juniors ici ?

- Peut-on participer aux choix de lighting ou de direction artistique ?
- Y a-t-il des outils internes pour aider à l'optimisation des scènes ?
- Est-ce que les généralistes peuvent évoluer vers une spécialisation dans le studio ?
- Sur quels types de projets les généralistes interviennent-ils le plus souvent ?



FX ARTIST JUNIOR (HOUDINI)

Un recruteur pourrait te demander

« Quel est l'effet le plus complexe que tu aies créé sous Houdini ? »

Réponse possible

« Lors d'un projet personnel, j'ai simulé une tornade avec du smoke, du debris, et des particules.

J'ai utilisé des nodes de pyro et de vellum grains, avec des contraintes pour animer la destruction d'un toit. J'ai appris à optimiser mes caches et à ajuster les résolutions pour un rendu sous Karma. »

Et toi, tu peux poser

Quels types d'effets sont produits le plus souvent ici (explosions, fluides, destructions, etc.) ?

- Est-ce que vous utilisez Houdini dans un pipeline 100% FX ou intégré à d'autres départements ?
- Y a-t-il un lead FX ou un référent technique avec qui les juniors peuvent échanger ?
- Avez-vous une farm de simulation ou un système de cache partagé ?
- Comment les simulations sont-elles validées : tests internes ou validation avec la supervision directement ?



COMPOSITING ARTIST JUNIOR

Un recruteur pourrait te demander

« Peux-tu détailler un plan que tu as assemblé dans Nuke ? »

Tu pourrais répondre

« Sur mon projet de fin d'année, j'ai reçu les passes de rendu 3D d'une scène d'intérieur.

J'ai réalisé l'assemblage, le color grading, et quelques corrections avec du roto/paint sur un élément en arrière-plan. J'ai aussi ajouté un lens flare subtil et ajusté la profondeur de champ avec le Z-pass.

Le script était proprement organisé, et j'ai reçu un bon retour sur la qualité et la lisibilité de mon travail. »

Et toi, tu peux poser

- Quelle part de l'équipe compositing est junior ?
- Avez-vous des templates de scripts ou une méthodologie propre au studio ?
- Peut-on participer aux dailies même quand on est junior ?
- Quelle est la proportion de tâches techniques (roto, clean-up) par rapport à la compo créative ?
- Est-ce que vous utilisez des outils maison pour automatiser certaines tâches ?

5. PIÈGES ET ATTITUDES À ÉVITER



QUESTIONS À ÉVITER

- × Demander dès le début de l'entretien : **« Quel est le salaire, les horaires, les congés ? »**

Cela peut donner l'impression que tu es plus intéressé·e par les avantages que par le poste lui-même. Attends la fin de l'entretien, ou un second entretien, pour poser ces questions de manière plus subtile.

- × **« Vous faites quoi exactement dans votre entreprise ? »**

Cela montre un manque de préparation. Fais tes recherches en amont sur le studio, ses projets récents, ses valeurs et sa spécialité.

- × **« Vous recrutez dans d'autres services aussi ? »**

Cela peut être perçu comme un manque de clarté dans vos objectifs. Concentre toi sur le poste pour lequel tu postules.

- × **« Est-ce que vous vérifiez les heures supplémentaires ? »**

Même si c'est un sujet important, il vaut mieux attendre d'aborder la culture d'entreprise ou de poser des questions sur l'organisation de l'équipe à la fin de l'échange.

- × **« Est-ce que je peux télétravailler souvent ? »**

Attends que le recruteur parle des modalités de travail. Sinon, aborde la question avec diplomatie à la fin, en lien avec l'organisation de l'équipe.

RÉPONSES & ATTITUDES À ÉVITER

- × **« J'ai postulé à d'autres boîtes aussi, donc je ne suis pas sûre de venir chez vous. »**

Sois honnête, mais reste professionnel(le).

L'entretien est un moment pour montrer ta motivation pour le poste, même si tu as d'autres pistes.

- × N'arrive pas en retard
- × Ne te montre pas timide ou trop stressé
- × Ne manque pas de passion ou de discussion
- × Ne coupe pas la parole

6. CONCLUSION, OSE LE DIALOGUE !

L'entretien n'est pas un interrogatoire, c'est un échange. Tu peux (et tu dois) poser des questions, cela montre que tu prends ce métier au sérieux, que tu veux progresser, et que tu as une vraie envie de t'intégrer dans une équipe.

Retiens surtout que les recruteurs savent que tu es junior : ce qu'ils cherchent, ce n'est pas la perfection, c'est le potentiel, la motivation et la capacité à apprendre !

Ils ne s'attendent pas à ce que tu saches tout, mais ils espèrent voir quelqu'un de curieux, engagé, et capable d'écouter, d'observer et de progresser.

Tu as le droit d'être un peu stressé, de ne pas avoir toutes les réponses : ce qui compte, c'est ta posture, ton envie et ton ouverture d'esprit. Prépare-toi, sois toi-même, et n'oublie pas que chaque entretien est aussi une occasion d'apprendre.

Bonne chance pour ton entretien et surtout, fais-toi confiance !

The logo for VFX Workshop is a red square tilted to the right. It contains the text 'vfx workshop' in white, with 'vfx' in a larger font and 'workshop' below it. To the right of 'workshop' is a small white dash. Below this, in smaller white capital letters, is the text 'L'ÉCOLE DES EFFETS SPÉCIAUX NUMÉRIQUES'.

vfx workshop

L'ÉCOLE
DES EFFETS
SPÉCIAUX
NUMÉRIQUES

VFX-WORKSHOP, L'ÉCOLE DES EFFETS SPÉCIAUX NUMÉRIQUES

233, rue de la Croix-Nivert,
75015 Paris, France

06 61 16 19 98
vfx-workshop.com



AUTEURS DES GUIDES

Axelle Fierville
Renaud Jungmann
Élise Marvaux

CRÉDITS IMAGES

Photo de couverture : Freepik